

GA4-220501095-AA2-EV04 - Diagrama de clases del proyecto de software

**Elaborado por:
Andrés Ricardo Bateca Jaimes
Código: 1090384558**

ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE

**Tutor:
SERGIO IGNACIO MENESES CURDIZ
MELFRY MORENO MOLINA**

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE – SENA
COLOMBIA. JUNIO DE 2024**

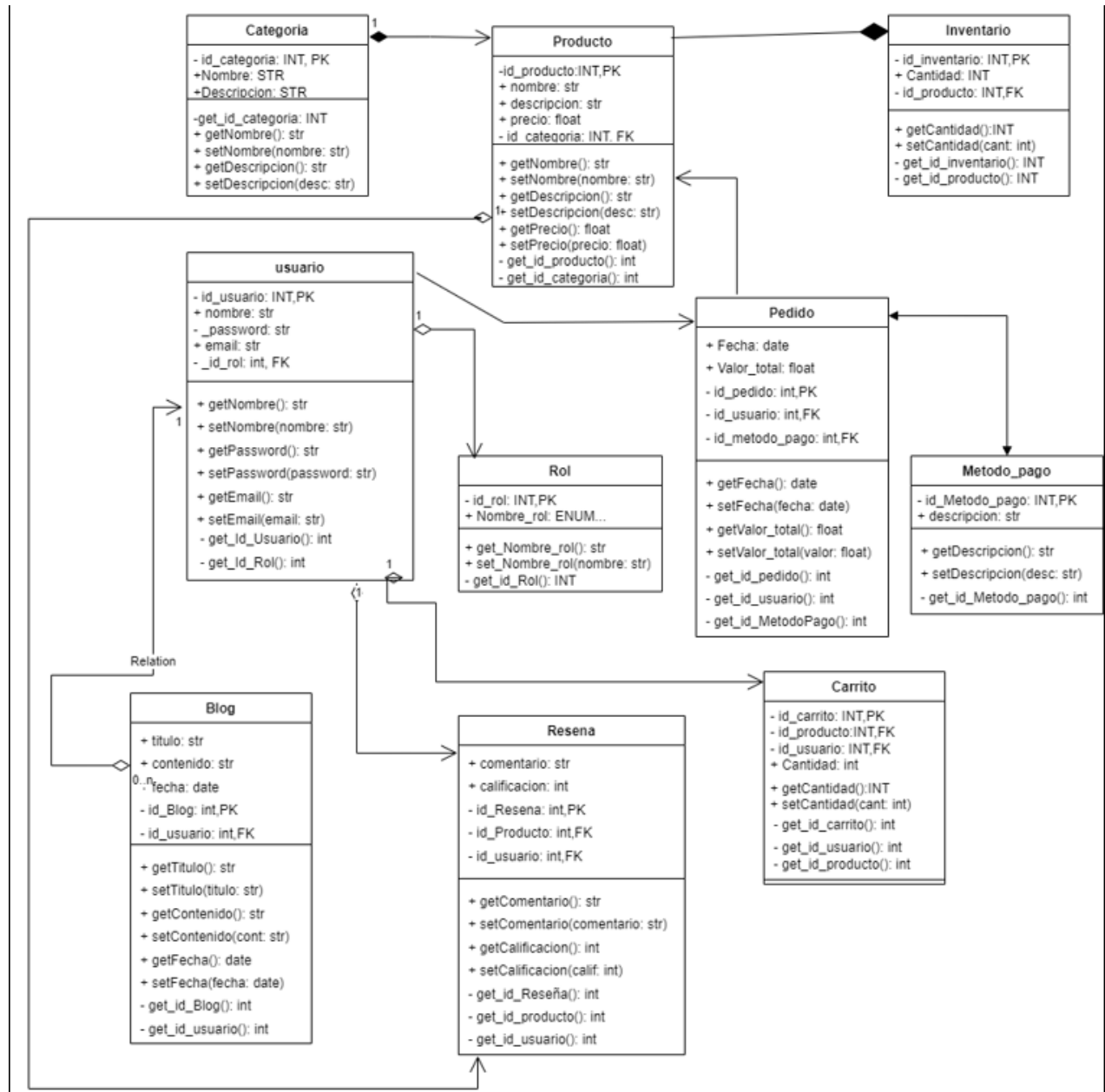
Introducción

Este documento presenta el diseño del diagrama de clases para el proyecto de software, como parte de las evidencias requeridas bajo el código GA4-220501095-AA2-EV04 y GFPI-F-135 V01. El diagrama de clases es una herramienta fundamental en UML que permite modelar la estructura estática de un sistema, detallando las clases, atributos, métodos y relaciones entre objetos.

Para la elaboración de este diagrama, se han aplicado buenas prácticas de diseño orientado a objetos, alineadas con el estudio del componente formativo “Diseño del modelo conceptual bajo el paradigma orientado a objetos”. El objetivo principal ha sido capturar de manera clara y precisa las entidades principales del sistema y cómo interactúan entre sí.

Evidencias de producto: GA4-220501095-AA2-EV04 - Diagrama de clases del proyecto de software GFPI-F-135 V01

El diagrama de clases es el tipo de diagrama más útil en UML, ya que traza claramente la estructura de un sistema concreto al modelar. Para esta evidencia elaboramos un diagrama de clases de acuerdo con los requisitos, aplicando buenas prácticas de diseño orientado a objetos.



CONCLUSIONES

El diagrama de clases desarrollado ha logrado representar de manera clara y concisa la estructura fundamental del sistema de software, facilitando la comprensión de las entidades principales y sus interacciones.

Se han aplicado efectivamente buenas prácticas de diseño orientado a objetos en la elaboración del diagrama, asegurando coherencia y modularidad en la estructura del sistema propuesto.

El diseño del diagrama ha cumplido con los requisitos específicos establecidos en cuanto a la identificación y modelado de clases, atributos, métodos y relaciones, conforme al modelo conceptual previamente definido.

La utilización de una herramienta tecnológica adecuada ha facilitado la creación y visualización del diagrama de clases, garantizando su precisión y alineación con los estándares UML.

Este ejercicio ha proporcionado una visión integral del sistema de software propuesto, destacando la importancia del diseño estructural como base sólida para el desarrollo futuro, enfocado en la eficiencia y la escalabilidad.